

LUGAR DEL TORNEO

Para los habituales, donde siempre. Para los menos habituales, calle mayor 37 Benetusser (casino)

REGLAMENTO

Este reglamento es un compendio de los muchos aplicados en otros torneos celebrados hasta la fecha. La organización se reserva el derecho de poder modificar alguna de estas reglas siempre en busca de conseguir una mayor diversión y jugabilidad.

Cosas a traer:

- Equipo de BloodBowl
- Dos copias de la lista de equipo con las habilidades apuntadas de inicio
- Dados de placaje, de 6 caras y de 8 caras
- Regla de pase y plantillas de rebote y devolución de balón
- El libro de reglas y cualquier tabla que creas que puedas necesitar
- Papel y bolígrafo
- Superglue "por si las moscas"
- Campo propio para evitar posibles problemas .

Inscripción:

Se tiene que hacer antes de las 23:59 del 31 DE OCTUBRE registrándose en la web y pagando la inscripción al torneo

<http://www.tbbl.org/bbgestor/esp/index.php>

La inscripción al torneo cuesta:

17 Euros: Inscripción anticipada para jugadores NAF.

20 Euros: Inscripción anticipada para jugadores no NAF.

El mismo día del torneo no será posible inscribirse. Las inscripciones se cierran el día 31 por la noche.

LA CAIXA 2100-1462-54-0200129514 Titular: Pedro García

Por favor al hacer el ingreso poner vuestro nombre o nick con el que os habéis inscrito en la web para que os podamos identificar más fácilmente. Lo ideal sería un ingreso por persona, de no ser así por favor hacernos saber a quien corresponde ese ingreso. Deberíais conservar el justificante del ingreso hasta el día del torneo.

En caso de duda enviad un mail a masterbowl@tbbl.org

Formato:

El campeonato se jugará a lo largo del fin de semana, cada jugador participará en seis partidos, después de cada partido jugarás con un oponente diferente. En la primera ronda los jugadores se repartirán de forma aleatoria. Después de esto, en cada ronda los jugadores en 1er y 2º lugar (basados en los puntos) jugaran uno contra otro, el 3º contra el 4º y así de forma sucesiva. La única excepción es que nunca podrás jugar contra el mismo jugador por segunda vez, en caso de que ello ocurra un comisario deberá ser avisado para arreglar las cosas de modo que estos jugadores puedan enfrentarse a otros de calibre parecido. Los partidos serán de 2 horas de duración como máximo, pudiéndose aplicar la regla de los 4 minutos. Una vez concluido el tiempo, los comisarios podrán parar el partido con el resultado que se tenga en ese momento para poder realizar la siguiente ronda.

Horario:

Primera Ronda. Sábado 9:45h. - 12:00h.

Segunda Ronda. Sábado 12:15h. - 14:30h.

Tercera Ronda. Sábado 16:00h. - 18:15h.

Cuarta Ronda. Sábado 18:30h. - 20:30h.

Quinta Ronda. Domingo 10:00h. - 12:00h.

Sexta Ronda. Domingo 12:15h. - 14:30h.

A LAS 9 Y MEDIA TODO EL MUNDO DEBERA DE ESTAR PRESENTE EN EL LUGAR DEL TORNEO

No obstante la confirmación de asistencia se realizará entre las 9 y las 9:30 horas del sábado. Se aconseja que la gente vaya a las 9:00, y no llegue todo el mundo a las 9:25, para que podamos comenzar el torneo a las 9:45. Cada mesa dispondrá de su acta correspondiente para anotar los resultados del encuentro que acabe de disputar, una vez rellenado tras cada ronda, deberá ser entregado a uno de los organizadores. Es importante que este papel este bien rellenado pues será lo que decida la posición en el ranking e incluso el ganador del torneo. La organización no se hará responsable si una tarjeta esta rellenada de forma irregular.

La Final:

Tras la quinta ronda, los dos mejores equipos en función de los puntos acumulados hasta el momento se enfrentarán por el trofeo de Campeón del Torneo. Los jugadores restantes seguirán jugando la ronda final. Después de la sexta ronda, el entrenador con más puntos de torneo (sin contar a los dos finalistas) será galardonado con el trofeo de Campeón de Liga.

Los Premios:

- Campeón del Torneo: Jugador que tras jugar la Final se proclama vencedor.
- Subcampeón del Torneo: Evidentemente jugador que ha perdido en la gran Final.
- Campeón de Liga: Jugador con más puntos en su haber tras la 6ª Ronda incluyendo todos los modificadores aplicables y exceptuando a los dos finalistas.
- Máximo Anotador: Jugador que más TD's anote en el transcurso del torneo.
- Más Letal: Jugador que más bajas cause durante el torneo. A este efecto sólo se contabilizarán las resultantes de placajes, no las realizadas por el público, pateos, salidas de zona, sprints...etc.
- Mejor Defensa: Jugador que menos TD's encaje a lo largo de todo el torneo.
- Más Asistencias: Jugador que más asistencias consigue. Se considera asistencia a todo pase, (no pase en mano), producido en el mismo turno en que se anota un TD.
- Mejor NAF: Jugador inscrito a la NAF con más puntos de torneo en su haber tras la 6ª Ronda, incluyendo todos los modificadores aplicables, exceptuando a los dos finalistas y el ganador de liga.
- Más viajero: Jugador que más kilómetros ha hecho para venir al torneo. (en revisión)
- Cuchara de Palo: El último equipo clasificado, este año no hay final, solo habrá un paquete to loner
- Mejor Pintado: Equipo elegido como mejor pintado entre los propuestos por la organización y elegido por votación popular de todos los participantes.

A favor de que haya un mejor reparto de premios en caso de que un jugador ganase más de un premio, este debería elegir el que más le agradase pasando el otro a manos del segundo clasificado en esa área.

Las Reglas del Torneo:

Las reglas usadas serán las de la última edición del Living Rule Book 6.0, disponibles a través de <http://www.bloodbowl.com> con las salvedades descritas a continuación.

Todos los equipos deben ser de creación reciente con un valor inicial de 1.100.000 monedas de oro. Todas las miniaturas del equipo deben ser las apropiadas o conversiones de otras pero siempre representativas de su posición.

Los equipos oficiales de la última revisión de reglas podrán usarse. Para clarificar este punto, son los siguientes:

Humanos, Orcos, Enanos, Altos Elfos, Skaven, Elfos oscuros, Caos, Enanos de Caos, No muertos, Amazonas, Goblins, Halflings, Elfos Silvanos, Necrománticos, Elfos Profesionales, Nurgle, Khemri, Nórdicos, Ogros, Vampiros y Hombres Lagarto. Además podrán elegirse las razas no oficiales del LRB 6.0 que son Slann, Chaos Pact y Underworld. No se permitirá ningún otro equipo. Los equipos deberían estar escritos en una hoja oficial de Blood Bowl o usando una hoja de calculo excel disponible en la sección de "resources" de la página <http://www.bloodbowl.com>

Se deben traer 2 copias de la hoja de equipo, se entregará una a la organización en el momento de la inscripción y la otra servirá para propia referencia. Todo jugador debería revisar su hoja de equipo de forma que ésta sea correcta puesto que si hay alguna irregularidad en la misma (intencionada o no) y se descubre durante el torneo conllevará una sanción de 16 puntos en la puntuación final obtenida.

Puntos de Torneo:

Victoria por 2 o más TDs: 13 puntos

Victoria por 1 TD: 11 puntos

Empate: 8 puntos

Derrota por 1 TD: 5 puntos

Derrota por 2 o más TDs: 3 puntos

Concedido: 0 puntos

Los equipos se ordenarán en el ranking usando estos factores: Puntos de torneo, diferencia de Touchdowns (anotados - recibidos) + diferencia de bajas (causadas - recibidas/2), Touchdowns anotados, bajas causadas.

Evolución del equipo:

Antes del comienzo del torneo, podrás escoger a 6 de tus jugadores y darles una habilidad simple a cada uno; o 5 simples y 1 doble. No se podrán acumular habilidades adicionales en un jugador. Los jugadores sólo podrán escoger habilidades que se encuentren disponibles para su posición y raza. No se pueden ganar atributos ni aumentos en las características (es decir el equivalente a las tiradas de dobles o 10+ en experiencia). Esto reemplaza al sistema de puntos de estrellato que aparece en el reglamento.

Heridas:

Todas las heridas que hayan sufrido durante los partidos los jugadores de nuestro equipo, incluso la muerte, desaparecerán al final de cada encuentro. En otras palabras, se reconstruye el equipo, con la excepción de que las habilidades asignadas entre partidos no se pierden, ni siquiera en el caso de que el jugador muera. Aún así los médicos son útiles para recuperar heridos e incluso inconscientes durante el partido.

Jugadores estrella y hechiceros: (en revisión)

No se permitirá el uso de jugadores estrella y hechiceros en el torneo. Esta medida adoptada por la organización favorece el equilibrio entre jugadores y razas.

Puntos por pintura:

Durante el torneo la organización verá cada uno de los equipos que se presenten y valorará el nivel de pintura de los mismos. Hasta tres puntos positivos podrán recibirse por tener el equipo bien pintado, se obtiene un punto por cada uno de los criterios establecidos a continuación. Como se podrá observar, no se valora la estética sino lo que se ajuste cada equipo a las líneas establecidas, que sin duda podrán ser alcanzadas por cualquier aficionado de nivel medio.

-5 sin pintar: Si las miniaturas no están pintadas o están simplemente imprimadas, la organización penalizará al jugador. ¡Todo un reto para un buen jugador! .

+1 Peana: Todas las peanas del equipo están pintadas y texturadas de algún modo. Ya sea con arena césped artificial u otro sistema, el pintar de verde no es suficiente.

+1 Pintado: El equipo está pintado y las miniaturas tienen un mínimo de 3 colores. Se deben usar colores diferentes para las diferentes zonas de la miniatura. Las imprimaciones no deben ser visibles.

+1 Detallado: todas las miniaturas están pintadas en variedad de colores y usando técnicas varias (sombreados, iluminación, etc.) Este punto discrimina entre los equipos simplemente pintados y aquellos en los que se ha prestado atención).

Importante: para tener estos puntos TODO el equipo debe cumplir los criterios, en caso de que no sea así los puntos no se recibirán.

Arbitraje:

Todos los jugadores deben tener en mente que este tipo de eventos sirven para jugar a nuestro juego favorito y encontrarse con gente diferente a la que jugamos durante un fin de semana. El buscar "campeones" es un subproducto de ésta situación y lo que realmente se busca es disfrutar del juego. El mayor punto de fricción suelen ser las reglas, así que en caso de duda se consultarán las mismas y si por lo que fuese el libro no cubriese determinado aspecto, y los mismos árbitros no pudiesen dar respuesta, se decidirá la situación tirando un dado cada uno de los jugadores, el que saque más alto tiene razón.

La duración de los partidos será máximo de dos horas, pudiendo la organización dar algún tiempo extra según la situación, las circunstancias y si lo cree oportuno, pero no siendo la norma general.

Se espera puntualidad de los jugadores a la hora de asistir a las rondas fijadas por la organización, con la posibilidad de dar como retirados a jugadores que no acudan a su ronda o que con su retraso perjudique la buena marcha del torneo para el resto de los participantes.

Tiradas; es obligatorio hacer las tiradas una a una según especifica el reglamento. Ej, si tiras 2 dados para coger el balón del suelo, el rival decidirá el orden de los resultados obtenidos.

Es responsabilidad de los jugadores recordar y controlar las siguientes situaciones:

- Tiradas de Cabeza Hueca y Realmente Estúpido, Enraizarse.....

- Tiradas de Animal Salvaje.

- Controlar colocaciones o despliegues ilegales y mayor número de jugadores en el campo.

Siempre que sea posible se volverá a la situación o punto donde se olvidó la tirada dentro de un mismo turno, sin embargo si la situación se detecta tras anotar un TD y recoger los jugadores el tanto será válido a todos los efectos.